**Résumé : Les guildes des héros**

**User Case Diagram**

**Concepts principaux :**

1. **Guilde :**
   * Réunit les aventuriers et porte un nom symbolique.
   * Offre un canal de communication pour ses membres.
   * Dirigée par un aventurier (processus d’élection non modélisé).
2. **Aventuriers :**
   * Classes disponibles : **Guerrier**, **Mage**, **Clerc**.
   * Caractéristiques : Force, Endurance, Intelligence, Esprit.
   * Compétences communes : Attaquer, Bloquer, Fuir.
   * Possèdent des équipements (armes et protections).
     + **Armes :** Catégorie, type, méthode d’utilisation.
     + **Protections :** Valeur de défense.
     + Équipements enchantables et réparables.
3. **Classes spécifiques :**
   * **Guerrier :**
     + Tribu associée.
     + Compétences : Rage (dégâts amplifiés), Cris de guerre (stimule alliés).
     + Dégâts physiques (contondant, tranchant...) avec effets possibles (saignement).
     + Coût en énergie pour chaque compétence.
   * **Clerc :**
     + Alignement moral (Bon, Neutre, Méchant).
     + Sorts de soin (régénère PV, coût en magie).
     + Invoque des familiers magiques (nom, sorts identiques à ceux du clerc).
       - Familiers : Peuvent être libérés ou réapprendre des sorts.
       - Clercs avancés : Peuvent invoquer plusieurs familiers.
   * **Mage :**
     + Spécialisation dans un type de magie (Illusion, Destruction...).
     + Sorts élémentaires (feu, glace...) avec dégâts directs ou sur la durée.
     + Conçoit des bâtons magiques légendaires :
       - Noms uniques, détruits si le mage meurt.
       - Capables de vivre brièvement une fois activés.
4. **Compétences :**
   * Nom unique par classe.
   * Apprises et oubliées selon les besoins.

*Ce résumé inclut les éléments essentiels pour concevoir un diagramme d'utilisation des classes et des interactions entre aventuriers, guildes, équipements, compétences, et spécialisations.*

**Class Diagram**

**Résumé pour le diagramme de classes : Les guildes des héros**

**Classes principales :**

1. **Guilde**
   * Attributs : nom.
   * Relations :
     + Possède plusieurs **Aventuriers**.
     + Est dirigée par un **Aventurier** (relation 1 à 1).
2. **Aventurier** (Classe abstraite)
   * Attributs : nom, caractéristiques (Force, Endurance, Intelligence, Esprit).
   * Méthodes : attaquer(), bloquer(), fuir().
   * Relations :
     + Appartient à une **Guilde** (relation 1 à plusieurs).
     + Possède une liste de **Compétences** (relation plusieurs à plusieurs).
     + Possède une liste d'**Équipements**.
   * Sous-classes :
     + **Guerrier**
       - Attributs : tribu.
       - Méthodes : enrager(), crierGuerre().
       - Relation : Compétences physiques (dégâts par type : tranchant, contondant...).
     + **Clerc**
       - Attributs : alignement (Bon, Neutre, Méchant).
       - Méthodes : soigner(), invoquerFamilier().
       - Relation : Peut invoquer plusieurs **Familiers**.
     + **Mage**
       - Attributs : typeMagie (Illusion, Destruction…).
       - Méthodes : lancerSort().
       - Relation : Fabrique des **BâtonsMagiques**.
3. **Compétence**
   * Attributs : nom, coût (énergie ou magie), type (physique, magique).
   * Méthodes : déclencher().
4. **Équipement** (Classe abstraite)
   * Attributs : nom, enchanté (booléen).
   * Sous-classes :
     + **Arme**
       - Attributs : type (épée, arc…), utilisation (une main, deux mains…), valeurAttaque.
     + **Protection**
       - Attributs : valeurDéfense.
5. **Familier**
   * Attributs : nom.
   * Méthodes : apprendreSort(), libérer().
   * Relations :
     + Lié à un **Clerc**.
     + Possède des **Sorts** identiques à ceux du clerc.
6. **BâtonMagique** (Héritage d'Arme)
   * Attributs : surnom (légendaire).
   * Méthodes : activerConscience().
   * Relation : Lié exclusivement à un **Mage**.

Ce résumé présente une structure claire pour modéliser le diagramme de classes avec relations, attributs et méthodes clés.

**Diagram de séquence**

**Résumé pour le diagramme de séquences : Les guildes des héros**

**Scénario 1 : Un aventurier utilise une compétence en combat**

1. **Acteurs principaux :**
   * **Aventurier** (initie l'action).
   * **Compétence** (appelée par l'aventurier).
   * Optionnel : **Cible** (un autre aventurier ou un ennemi).
2. **Interactions :**
   * L'**Aventurier** sélectionne une **Compétence**.
   * La **Compétence** vérifie si elle peut être utilisée (pré-requis : coût, type).
   * La **Compétence** déclenche l'effet (par exemple : inflige des dégâts, soigne).
   * La **Cible** subit les effets de la compétence (modification des points de vie, etc.).**Scénario 2 : Le Clerc invoque un familier et utilise un sort via celui-ci**
3. **Acteurs principaux :**
   * **Clerc** (initie l'action).
   * **Familier** (créé et utilisé).
   * Optionnel : **Cible** (un autre aventurier ou un allié).
4. **Interactions :**
   * Le **Clerc** invoque un **Familier**.
   * Le **Familier** est instancié avec un nom et des sorts similaires au clerc.
   * Le **Clerc** ordonne au **Familier** de lancer un sort (ex. soin).
   * Le **Familier** exécute le sort sur la **Cible**.

**Scénario 3 : Le Mage active son bâton magique**

1. **Acteurs principaux :**
   * **Mage** (initie l'action).
   * **BâtonMagique** (réagit à l'activation).
2. **Interactions :**
   * Le **Mage** active le **BâtonMagique**.
   * Le **BâtonMagique** vérifie les conditions d'activation (par exemple : état du mage).
   * Le **BâtonMagique** prend vie (génère une entité temporaire).
   * L'entité agit indépendamment pendant une durée limitée, puis disparaît.

**Scénario 4 : Un aventurier utilise un équipement en combat**

1. **Acteurs principaux :**
   * **Aventurier** (initie l'action).
   * **Équipement** (arme ou protection).
2. **Interactions :**
   * L'**Aventurier** équipe une **Arme** ou une **Protection**.
   * Pendant un combat, l'**Aventurier** utilise l'arme pour attaquer ou la protection pour bloquer.
   * Les effets de l'attaque (ou de la défense) sont calculés (valeur d'attaque ou de défense appliquée).

*Ces scénarios peuvent être illustrés par des diagrammes de séquences montrant les objets (Aventurier, Compétence, Cible, etc.) et les messages échangés entre eux.*